Italy '90 Soccer

ITALY '90 SOCCER
Prodotto e diretto da Francesco Carlà
Cover by: Antonio Tabanelli
Manuale by Federico "Wiz" Croci

ATARI ST version:
Programma, Grafica e Sonoro: Pasquale Iuppariello (π)

MS/DOS version:
Programma, Grafica e Sonoro: Dino Olivieri

SIMULMONDO srl - Viale Berti Pichat 26 - 40127 - Bologna (Italy)
tel. 051/251338 - fax 051/6570349

AVVERTENZA

Ogni possibile cura ed attenzione è stata posta nella stesura del presente manuale; in ogni caso vi preghiamo di segnalarci eventuali errori, inesattezze od omissioni che rileverete. Rispedendoci la cartolina di garanzia inclusa nella confezione del gioco, oltre ad usufruire della garanzia di 30 giorni, sarete registrati nel nostro archivio come utente privilegiato e riceverete così, tra le altre cose, eventuali aggiornamenti del manuale.

ATTENZIONE: Se si dovessero verificare problemi nel caricamento del programma (intero o parte di esso):
1) Controllare che altre cassette e/o dischi originali vengano caricati normalmente dal proprio registratore e/o disk-drive;
2) Verificare con altri registratori e/o disk-drives di cui sia certo il perfetto funzionamento che sia veramente il supporto magnetico (disco o cassetta) ad essere difettoso e non la propria apparecchiatura;
3) Accertarsi che il computer sia in configurazione base: scollegare, a computer spento, eventuali stampanti, accessori, cartucce, modifiche hardware. Non basta spegnerle o disattivarle, occorre rimuoverle fisicamente. In ogni caso, prima di caricare i nostri programmi, spegnere (non basta un semplice 'reset') il computer ed attendere almeno 20 secondi prima di riaccenderlo.
Normalmente è possibile risolvere la maggior parte dei problemi di caricamento con la pulizia e/o riallineamento della testina del registratore e/o disk-drive; se comunque si è ragionevolmente sicuri che il difetto sia nel supporto magnetico, è possibile usufruire della GARANZIA.
La GARANZIA vale 30 giorni dalla data del nostro ricevimento della apposita cartolina che trovate nella confezione del gioco (ricordatevi quindi di spedirla al più presto!).
In caso quindi di difetti del supporto magnetico, spediteci SOLO la cassetta o il disco difettoso (quindi non la confezione del gioco e il suo contenuto), con il vostro indirizzo e una spiegazione del difetto da voi incontrato: se riscontreremo effettivamente tale difetto, il materiale vi verrà sostituito gratuitamente!

CARICAMENTO

MS/DOS: configurazione minima necessaria: 1 drive da 5¼ o da 3½, scheda grafica CGA (o Hercules con emulatore CGA), 256 Kbyte RAM.
Il programma funziona per default con la tastiera americana; è possibile usare tastiere diverse utilizzando il driver corrispondente, normalmente fornito con il disco Dos del computer (vedi manuale MS/Dos).
Caricamento disco 5¼ o 3½: a computer spento, inserire il disco del programma nel drive A. Accendere quindi il tutto; il gioco partirà automaticamente.
Per interagire con il programma, nelle scelte si premerà sempre il tasto corrispondente all'opzione scelta; si utilizzeranno anche altri tasti il cui funzionamento è spiegato più avanti.

ATARI: a computer spento, inserire il disco nel drive e accendere il tutto. Posizionarsi con il mouse sull'icona del drive A, premendo due volte consecutive il pulsante sinistro del mouse. Spostarsi quindi sull'icona ITALY'90S.OCC e nuovamente premere due volte il pulsante sinistro. Fatto questo, cercare ora l'icona ITALY'90S.PRG e ripetere la stessa operazione. Il programma verrà caricato.
Per interagire con il programma è necessario l'uso di un joystick in porta 1 (è opzionale un secondo joystick in porta 2 per le partite a due giocatori).

CODICI DI PROTEZIONE
(Atari e MS/Dos)

Durante alcune pause del gioco, verrà richiesto di inserire il codice corrispondente alla figura apparsa sullo schermo. Eseguire questa operazione con molta attenzione, poichè l'immissione di un codice inesatto può causare un funzionamento errato del programma.
ATARI: nell'inserimento del codice, inserire prima la LETTERA e poi il NUMERO identificanti il codice richiesto.

ITALY'90 SOCCER

ATARI

SCELTE INIZIALI: agendo sulle frecce, nella prima schermata del gioco è possibile variare diversi parametri come i colori della divisa dei giocatori e il tipo di partita ('PLAYERS'):
'0' = computer contro computer; '1' = computer contro joystick 1;
'2' = joystick 0 contro joystick 1.
Con il selettore 'LEVEL' (livello), si può scegliere uno dei 4 livelli di difficoltà (in ordine crescente). E' comunque possibile variare il livello di difficoltà anche durante il gioco, premendo i tasti da 1 a 4. Si avrà un completo effetto solo se la partita in corso è giocata tra computer e joystick 1. L'effetto risulterà minore nelle partite giocate tra due giocatori.

Per regolare il tempo di durata di una partita, selezionare un valore da 1 a 9 nel selettore 'TIME' (tempo). Risulteranno proporzionali anche le durate dei tempi supplementari in caso di pareggio nel torneo.
Infine, con il selettore 'TEAM' (squadre), si passa all'assegnazione delle squadre ai giocatori. E' possibile scegliere 0, 2, 4 o 8 squadre per effettuare un torneo ad eliminazione.
DIREZIONE DEL GIOCATORE: vi sono 8 possibili direzioni di corsa, corrispondenti alle 8 diverse posizioni del joystick.
TIRO: premere il pulsante del joystick quando il giocatore si trova con i piedi in prossimità della palla; la direzione del tiro coincide con quella di corsa. Tenendo premuto il pulsante dopo il tiro si otterrà un tiro lungo invece di un pallonetto.

CONTROLLO DEL PORTIERE: indirizzare il portiere con il joystick premendo il pulsante dello stesso se si desidera ottenere un tuffo verso la palla oppure una respinta della stessa. Altrimenti, non premendo il pulsante del joystick quando il portiere si trova nella direzione della palla, si otterrà un bloccaggio della stessa.
RIMESSE LATERALI: le rimesse laterali ed il calcio d'angolo vengono eseguite automaticamente.
MOVIOLA: se volete rivedere un goal o un'azione particolarmente spettacolare, premere il tasto 'M' subito dopo la fine dell'azione. Il computer mette a disposizione gli ultimi secondi di gioco che è possibile rivedere a diverse velocità, spostando il joystick nelle diverse direzioni. Posizionarlo nella posizione centrale per ottenere un fermo immagine digitale. Premendo invece il tasto 'R', si otterrà un semplice replay. Nelle partite computer contro computer il replay è automatico dopo ogni goal. Premere il pulsante del joystick per riprendere il gioco.
SCIVOLATA: la scivolata avviene premendo il pulsante del joystick, quando il giocatore è in possesso di palla oppure in prossimità del giocatore avversario in possesso di palla.
ROVESCIATA: per ottenere una spettacolare rovesciata premere il pulsante del joystick ed invertirne completamente la direzione quando il giocatore è in possesso di palla e la stessa corre nella direzione del giocatore.
ALTRI COMANDI: durante il gioco è possibile variare la velocità premendo i tasti 'S' (lento), 'N' (normale) e 'F' (veloce).
Il tasto 'P' permette di sospendere momentaneamente il gioco per riprenderlo con la pressione di un tasto qualsiasi; per ritornare definitivamente alle scelte iniziali, abbandonando la partita in corso, premere il tasto 'ESC'.

MS/DOS

SCELTA DELLE SQUADRE: come prima cosa dovrete scegliere la squadra da voi rappresentata e quella guidata dal computer.
LIVELLO DI DIFFICOLTA': potrete scegliere il livello di abilità della squadra del computer.
DURATA DEL GIOCO: le 3 diverse misure indicano la durata di un tempo di ogni partita in secondi.
ATTIVAZIONE MOVIOLA: è possibile abilitare una moviola, automatica dopo ogni goal e a richiesta con la pressione, durante il gioco, del tasto 'R'.
IL GIOCO: bisogna disputare un torneo ad eliminazione diretta. Per facilitare comunque le cose, si passa il turno anche in caso di pareggio. Il calciatore controllato dal giocatore è quello indicato da una freccia; sarà comunque sempre quello della vostra squadra che si trova più in prossimità alla palla.
I movimenti del giocatore sono controllati tramite i tasti da 1 a 9 del tastierino numerico, alla destra della tastiera. Il tasto 5 (quello centrale) funge da stop.
Altri tasti da utilizzare: per il calcio della palla premere 'K' per lanciarla a breve distanza, 'L' e 'M' rispettivamente per le medie e lunghe distanze; 'J' vi consentirà di effettuare una rovesciata (solo nel senso di attacco) e 'H' una scivolata (solo nel senso della palla). Con il tasto 'P' il gioco entrerà in pausa fino alla successiva pressione di un tasto qualsiasi.

CODICI CONTROLLO - SECURITY CHECK
V. PC IBM & Co.
(C) 1989 SIMULMONDO (ITALY)

hc7b32z
lmlem32
deenob1
lfc31cc
b13b4bc
zqlpqrs
m23lm32
pq13qqq
zimliq1
se6unpi

vaihga7
bosssn1
lm23821
3871245
380341v
ddl31b7
mksiii3
7806272
piqz321
lmgsp32

7172mgj
peka765
lukxyz2
mjd3d4f
zakubel

codici controllo
security check

V. PC IBM & Co.
(C) 1989
Simulmondo
Italy

bej1372
bi82z1o
qw8b4l2
m1kos2b
divfmss
130b02h
hlop236
mekso22
urt13lc
mk2s321

6l2op01
7b2hlm6
55532i1
8v3p2u9
spita9n
vftetlt
471822l
27mc23l
l1b2f3z
se3nga4

989emb1
dal81uf
fpapls7
z00olop
4tmz210

CODICI CONTROLLO - SECURITY CHECK
V. ATARI ST
(C) 1989 SIMULMONDO (ITALY)

